

## **ИЗУЧЕНИЕ ИСТОРИИ РЕЛИГИИ ЧЕРЕЗ МУЗЕЙНУЮ ЭКСПОЗИЦИЮ НА ПРИМЕРЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МУЗЕЯ СЯТОЙ ЦАРСКОЙ СЕМЬИ**

*Романюк Татьяна Сергеевна*

*ассистент кафедры онтологии и теории познания УГИ, секция  
«Религиоведение», заведующая Музеем святой Царской Семьи Культурно-  
просветительский центр «Царский»,  
г. Екатеринбург*

[tatiana.s.romaniuk@gmail.com](mailto:tatiana.s.romaniuk@gmail.com)

**АННОТАЦИЯ:** статья раскрывает направления работы музейного центра, показывает культурное значение экспозиций, связанных с православными традициями в семье последнего императора России.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** Царская Семья, православная вера, «живой музей».

**ABSTRACT:** the article reveals the directions of work of the museum center, shows the cultural significance of exhibitions related to Orthodox traditions in the family of the last emperor of Russia.

**KEY WORDS:** Royal Family, Orthodox faith, "living museum".

С ростом интереса общества к религии все более остро стоит проблема изучения и популяризации знаний о религиях. Так как музеи выполняют просветительскую функцию, экскурсовод профильного музея, такого как например Музея святой Царской Семьи Екатеринбургской епархии, рассказывает не только об экспозиции, но и об истории Русской православной церкви, отвечает на вопросы о богослужении, обрядах, праздниках и многом другом. В связи с этим появляется необходимость в квалифицированных кадрах, а также экспозициях, раскрывающих историю православия.

Музей Святой Царской Семьи работает в двух крупных направлениях:

1. Историческая тематическая постоянная экспозиция, посвященная времени правления императора Николая II и Царской Семье, и временные исторические выставки, зал заседаний Священного Синода, где размещена экспозиция, посвященная истории патриаршества Русской православной церкви («живой музей»). Расположенный в том же здании, что и Музей, Храм во имя Николая Мирликийского Чудотворца и соседний Храм-Памятник на Крови во имя Всех святых, в земле Российской просиявших относятся к категории «живой музей».

2. Художественные выставки, как из собственного собрания музея, так и из частных коллекций.

Что касается основной экспозиции и выставок на исторические темы, то при их создании помимо предметного ряда, используются иллюстративные, текстовые материалы, документы, а также создаются инсталляции. Последние несут значительный объем информации, которая легко воспринимается.

Человек познает мир не только рационально, но и чувственно. Почему для изучения истории религии важно обращаться к «живым музеям», где человек может увидеть экспонаты в «естественной среде», а также к произведениям искусства. Как известно, при создании произведений, художник – не всегда осознанно – фиксирует и передает информацию о реальности, своих собственных эмоциях, переживаниях общества, чего не хватает письменным источникам. Почему произведения искусства занимают важное место в изучении истории религии.

Удачным в данном случае является опыт создания тематических исторических выставок с включением в состав экспозиции произведений искусства не только как музейных предметов (имеющих художественную ценность), но и как источников для изучения восприятия обществом тех или иных явлений в прошлом и настоящем.

Можно сказать, что при изучении истории религии – помимо создания доступной и понятной для широкой аудитории экспозиции – эффективными являются «живые музеи», тематические выставки в которых соединены в единую экспозицию предметы, документы и произведения искусства. Таким образом можно добиться не только всестороннего раскрытия темы, наглядной демонстрации экспонатов, но и познакомить посетителей с отношением к религии людей предыдущих эпох и наших современников.

УДК 2

## **ОБРАЗ ГЕРОИЧЕСКОГО В КЛАССИЧЕСКИХ ИГРАХ СЕРИИ DOOM**

*Ряполов Сергей Владимирович*

*кандидат философских наук, преподаватель,*

*ГБПОУ Воронежской области «Воронежский государственный  
промышленно-гуманитарный колледж»*

*г. Воронеж*

[poincareconjecture@yandex.ru](mailto:poincareconjecture@yandex.ru)

**АННОТАЦИЯ:** В тексте рассматривается отражение архетипа героического в зеркале классических игр серии Doom: Doom (1993 г.), Doom II: HellonEarth (1994 г.), в которых, по мнению автора, раскрываются все наиболее существенные черты героического: борьба с хтоническими чудовищами, случай, вмешивающийся в жизнь героя, как выражение рока, неприятие своей изначальной обреченности и, вместе с тем, самопожертвование.

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** Современная культура; популярная культура; компьютерные игры; постмодернизм; архетип; мифология; героическое.

**ABSTRACT:** The text examines the reflection of the heroic archetype in the mirror of the classic games of the Doom: Doom (1993), Doom II: HellonEarth (1994) series, which, according to the author, reveal all the most essential features of the heroic: the fight against chthonic monsters, a case that interferes in the life of the hero, as an expression of fate, rejection of his original doom and, at the same time, self-sacrifice.